

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu pengetahuan yang begitu pesat seperti saat ini telah memicu tumbuhnya revolusi yang besar pada kemajuan dunia. Salah satunya ditandai dengan begitu banyaknya penemuan yang diciptakan oleh manusia dalam bentuk teknologi. Berbagai media pembelajaran sudah mulai diterapkan di dalam sekolah, salah satunya ialah multimedia berbasis komputer. Teknologi pendidikan berupa multimedia ini merupakan salah satu media pembelajaran, yang dapat dimanfaatkan oleh guru untuk mempermudah jalannya proses pendidikan. Dengan segala kemudahan yang dimiliki, membuat media pembelajaran tersebut menjadi salah satu media yang dipilih oleh guru untuk menyampaikan materi pelajaran di dalam KBM (Kegiatan Belajar Mengajar).

Media pembelajaran adalah alat atau bentuk stimulus yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran¹. Media pembelajaran dalam hal ini merupakan bagian dari proses pembelajaran, karena berhubungan langsung dengan pemberian materi pelajaran dalam rangka efektifitas dan efisiensi pengajaran. Media pembelajaran yang digunakan harus memenuhi persyaratan tertentu, baik itu edukatif, teknis, maupun persyaratan lainnya.

¹ Ruswan, *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer* (Bandung: Alfa Beta, 2012), hlm.143.

Ada beberapa alasan berkenaan dengan pemilihan teknologi pendidikan sebagai media pembelajaran. Diantaranya pelajaran akan lebih menarik perhatian siswa, bahan pelajaran akan lebih mudah dipahami oleh siswa, metode pembelajaran akan lebih bervariasi, dan siswa akan lebih banyak melakukan kegiatan belajar. Bahkan penggunaan media akan mempertinggi kualitas proses dan hasil pembelajaran. Multimedia merupakan salah satu teknologi pendidikan yang dapat menghadirkan visualisasi dari materi pelajaran².

Dengan demikian, maka pembelajaran yang menggunakan multimedia akan sangat membantu, tidak hanya guru dalam menyampaikan materi tetapi juga siswa sebagai subjek pembelajaran, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal. Penggunaan multimedia memberikan peranan yang penting dalam hal menimbulkan rasa senang kepada siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Hal ini berarti bahwa media pembelajaran tersebut mampu menumbuhkan motivasi pada diri siswa, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal.

Motivasi merupakan gejala psikologi yang terbagi menjadi dua bentuk yaitu: *motivasi intrinsik* adalah dorongan yang berasal dari dalam diri sendiri atau menyatu dengan tugas yang dilakukannya dan *motivasi ekstrinsik* adalah dorongan yang datang dari luar diri seseorang yang tidak berkaitan dengan tugas yang dilakukannya.³

² Sudjana Nana, dkk., *Media Pengajaran* (Bandung: Sinar Baru Algen Sindo, 2001), hlm. 2.

³ Rintyastini, *Bimbingan Konseling SMP* (Surabaya: Erlangga, 2008), hlm. 85.

Media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar banyak sekali, begitu juga dalam pembelajaran Aqidah juga bisa menggunakan media pembelajaran. Media yang dimanfaatkan dalam pembelajaran Aqidah, antara lain: komputer, LCD proyektor, dan sebagainya. Media-media tersebut mempunyai karakteristik tersendiri, sehingga dapat memudahkan dalam mempelajari mata pelajaran Aqidah. Salah satu alternatif yang bisa dilakukan dalam menumbuhkan minat atau motivasi belajar siswa pada materi Aqidah yaitu dengan penggunaan multimedia.

Penggunaan Multimedia dalam upaya meningkatkan motivasi belajar siswa, mendorong penulis untuk mengadakan penelitian yang berbasis multimedia, yaitu bentuk pembelajaran yang menggunakan teknologi perpaduan antara visual, audio dan audio visual. Sebab teknologi ini sudah dianggap sebagai sesuatu yang harus dimiliki di era globalisasi pada saat ini. Penulis memilih lokasi SMK Muhammadiyah 3 Surakarta, karena fasilitas yang ada memadai untuk mengembangkan pembelajaran berbasis multimedia. Alat penunjang yang terdapat di SMK Muhammadiyah 3 Surakarta di antaranya: seperangkat komputer, LCD atau proyektor, dan sound sistem.

Berdasarkan Uraian di atas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang **Penggunaan Multimedia dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada mata pelajaran Aqidah kelas X TKJ SMK Muhammadiyah 3 Surakarta Tahun Pelajaran 2013/2014.**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka penulis merumuskan masalah sebagai berikut: “Bagaimana penggunaan multimedia dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Aqidah kelas X Teknik Komputer Jaringan SMK Muhammadiyah 3 Surakarta?”

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah diatas, tujuan penelitian ini adalah: untuk mendeskripsikan penggunaan multimedia dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Aqidah kelas X Teknik Komputer Jaringan SMK Muhammadiyah 3 Surakarta.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat yang yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Secara teoritik; dapat menambah khasanah keilmuan, khususnya keilmuan dalam pengembangan dan pemanfaatan media pembelajaran.
2. Secara praktis; menjadi alternatif referensi bagi peneliti berikutnya tentang kemungkinan dilakukannya penelitian yang serupa serta dapat memberikan masukan dan saran untuk mengembangkan pembelajaran yang menarik bagi guru.